



Mikä on hauskaa?

Näkökulmia komiikkaan ja sketsien käsikirjoittamiseen

Viestinnän koulutusohjelma
AV-mediatuotanto,
käsikirjoittaminen

Opinnäytetyö
28.5.2010

Kiira Sirola

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma		Suuntautumisvaihtoehto AV-mediatuotanto, käsikirjoittaminen	
Tekijä Kiira Sirola			
Työn nimi Mikä on hauskaa? Näkökulmia koomisuuteen ja sketsien käsikirjoittamiseen			
Työn ohjaaja/ohjaajat Hanna Maylett			
Työn laji Opinnäytetyö		Aika 28.5.2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 29
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen työ, joka tarkoittaa, että se koostuu sekä teososasta että kirjallisesta osiosta. Teososa on toistaiseksi salainen sketsisarjan konsepti ja kirjallinen työ on tutkielma komiikasta ja sen soveltamisesta sketsisarjan kirjoittamiseen.</p> <p>Aluksi tutkielmassa lähestytään komiikan käsitettä ja luonnetta. Siinä pohditaan sitä, mistä komiikassa on kysymys. Työssä käydään komiikan olemus läpi eri näkökulmista ja erilaisiin teorioihin viitaten.</p> <p>Keskiosassa keskitytään merkitykselliseen komiikkaan ja sen piirteisiin ja lähtökohtiin. Syvempää komiikkaa käsitellään tekijän havainnon ja itse sketsihahmon näkökulmasta. Siinä perehdytään ajatusmalleihin, joiden avulla on mahdollista löytää komiikkaa ilmiöistä ja käyttää näitä havaintoja henkilöhahmon kehityksessä.</p> <p>Loppuosassa työ konkretisoituu kahden sketsihahmon analyysillä ja myös sketsihahmon erityispiirteitä sivutaan. Sketsihahmot ovat suomalaisista sketsisarjoista <i>Studio Julmahuvi</i> ja <i>Ihmebantu</i>. Analyysissa tarkastellaan sketsejä aikaisempien päätelmien pohjalta.</p> <p>Viimeinen luku painottuu yhdessä kirjoittamisen merkitykseen ja konkreettisiin kirjoitusmetodeihin sketsisarjaa kirjoitettaessa. Loppuosa on käytännönläheisempi ja antaa konkreettisia neuvoja siihen, mitä voi kirjoitusvaiheessa ottaa huomioon parikirjoittamisen yhteydessä.</p> <p>Työ on subjektiivinen näkemys komiikasta, koska komiikka on aina subjektiivista. Työ voi kuitenkin antaa yhden näkökulman siihen, miten komiikan ymmärrys voi viedä ideointia eteenpäin ja mitkä ovat niitä tekijöitä, jotka luovat jotain hauskaa.</p>			
Teos/Esitys/Produktio <i>Hyi</i> . Sketsisarjan konsepti. (salainen)			
Säilytyspaikka Aralis kirjastokeskus			
Avainsanat tv-sarja, sketsi, komiikka, huumori, hauska, hahmo, käsikirjoittaminen			

Degree Programme in Film and Television		Specialisation Scriptwriting
Author Kiira Sirola		
Title What is Funny? Aspects to Comic Art and Screenwriting Sketch Comedy		
Tutor(s) Hanna Maylett		
Type of Work Bachelor 's Thesis	Date 1.6.2010	Number of pages + appendices 29
<p>This thesis is practical work, which includes the artistic segment and the exploratory segment. The artistic segment is an indefinitely classified concept of a sketch comedy series. The exploratory segment is an essay concerning comic art and its application with respect to screenwriting a sketch-comedy series for TV.</p> <p>In the beginning of the exploratory segment, the focus is on exploring the construct of comic art. It is a consideration of what comic art is it all about. It deals with comic art from different points of view and discusses interrelated theories of comic art.</p> <p>Following this, the thesis focuses on a meaningful comic art and its construct. It explores the ways to notice comic art and use it as an instrument when writing fresh ideas dealing with for example sketch comedy characters.</p> <p>Finally, the focus is on two chosen sketch comedy characters and their analysis. In addition, the final part gives some concrete advice on how to write sketch comedy with someone and what's the ideal environment for writing this kind of comic art is. The work provides a subjective view of comic art, as comic art subjective by nature. It can give one unique aspect towards understanding and doing a sketch comedy. The whole point of the work is to provide the recipients with a view on what is fun and how to deal with it.</p>		
Work / Performance / Project Hyi (secret)		
Place of Storage Aralis-library		
Keywords sketch comedy, humour, laugh, comic art		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	2
2	KOOMISUUS	3
2.1	Koomisuuden käsitteestä	4
2.2	Komiikka lähtee leikistä.....	5
2.3	Komiikan luonteesta	7
2.4	Koomisuuden keinot.....	9
3	MERKITYKSELLINEN KOMIIKKA.....	10
3.1	Itseilmaisu ja piilotettu epäkohta: Lähtökohta syvälle komiikalle?	10
3.2	Epäkohdan siirto koomiseen asiayhteyteen.....	14
4	SKETSIHAHMOSTA	17
4.1	Sketsihahmon erityispiirteet	17
4.2	Tulkki.....	18
4.3	Toukopouko	20
5	IDEAALI LÄHTÖKOHTA TEHDÄ KOMIIKKA.....	21
5.1	Kanssaeläytyjän merkitys.....	21
5.2	Vapaus.....	23
5.3	Konkreettiset työkalut kirjoitusvaiheeseen	24
6	LOPPUSANAT	26
	LÄHTEET.....	29

1 JOHDANTO

Vapaus tuottaa vitsejä ja vitsit vapautta. Hauskuus on rajojen sallittua ylittämistä ilman suurempia riskejä ja se antaa elämälle lisäarvon, mitä ei täytä mikään muu.

Huumorintaju ja kevyt lähestymistapa elämään ovat olleet minulle aina tärkeitä ja viime vuosina ovat muodostuneet entistä tärkeämmäksi osaksi elämää. Pidän komiikkaa, varsinkin syvää sellaista, hienostuneena tapana tehdä taidetta. On kunnia opiskella alaa, jossa voin lopputyönä tutkia ja kirjoittaa komiikkaa.

Lopputyöni on kaksiosainen, se koostuu teososasta ja teoriaosasta. Teososani on sketsisarjan konsepti, jonka olen kirjoittanut Juulia Unholan kanssa keväällä 2010. Konsepti on sketsisarjamme esittelypaketti, joka sisältää henkilögallerian ja juonilinjat heidän tarinoistaan. Sketsisarjamme on sikäli kunnianhimoinen, että se todella koostuu pitemmistä juonilinjoista, eikä tyydy vain yksittäisiin irrallisiin sketseihin. Sketsit ovat erittäin henkilövetoisia, eivätkä pelkästään perustu joidenkin yksittäisten ilmiöiden kuvaamiseen. Tyyliiltään sarja on kriittistä ja mustaa, välillä vain absurdia huumoria.

Lopputyöni teoriaosassa eli tässä tutkielmassa tutkin komiikan tekemistä. Etenen työssäni ensin havainnollistaen näkökulmia siihen, mikä on koomista. Kun olen selventänyt näkökulmia yleisesti komiikkaan, yritän selvittää, mitä käsitan syvemmällä, merkityksellisellä komiikalla. Koetan hahmottaa myös konkreettisia ajattelun ja ideoinnin työkaluja komiikan tekemiseksi. Lopuksi kerron vielä, mitä tekniikkoja sketsisarjan kirjoittamisessa voi käyttää ja minkälaiset ovat ideaaliolosuhteet sketsihuumorille. Jokaisella luvulla on kuitenkin sama päämäärä: Mikä on hauskaa ja miten sitä voisi tehdä?

Työni perustuu pitkälti omiin havaintoihini komiikasta ja sen tutkimuksesta. Olen lukenut ja katsonut sketsisarjoja referenssitarkoituksessa. En kuitenkaan ole lukenut suoranaisia oppaita "kuinka tehdä jotain hauskaa?" Halusin hahmottaa asian subjektiiviselta pohjalta, koska näen se siten tuovan komiikan tutkimukseen lisäarvoa sekä parantavan omaa arviointikykyäni komiikan kirjoittamiseen.

Havaintoni perustuvat siis pitkälti omaan kokemukseeni komiikasta. Olen saanut siihen näkökulmaa kirjoittamalla ja keskustelemalla asiasta. Lisäksi olen valinnut kolme komiikan tutkijaa rinnastamaan ajatuksiani hauskaasta. He ovat Sigmund Freud, Henri Bergson ja Aarne Kinnunen. Freudin tutkimus *Vitsin yhteys piilotajuntaan* (1983) pureutuu syvälle vitsin olemukseen. Bergson kirjoittaa kirjassaan *Nauru* (2000) terävästi ja määrittäen sen, mikä on hauskaa. Kinnusen monipuolinen tutkielma *Huumorin ja Koomisen keskeneräinen kysymys* (1994) on moniulotteinen tutkimus komiikasta. Nämä kolme teosta ovat tarkentaneet omia ajatuksiani siitä, mitä komiikka ja sketsin tekeminen voi olla.

Kirjojen lukemisen lisäksi olen katsonut suomalaisia sekä englantilaisia sketsisarjoja. Näistä tärkeimmät ovat *Herrasmiesliiga* (Britannia, 1999), *Ponille Kyytiä* (Britannia, 1999), *Studio Julmahuvi* (Suomi, 1998) ja *Ihmebantu* (Suomi, 2009). Sketsisarjojen katseleminen ja analysointi oli tärkeä vaihe teososan kirjoittamista ja ne ovat vaikuttaneet käsitykseeni onnistuneesta sketsistä, sekä näkyvät ajattelussani. Tässä tutkielmassani sivuan myös muutamaa valitsemaani sketsiä analysoiden niiden komiikkaa.

Komiikka on subjektiivista ja vaikeasti hahmotettavaa. Se on kunnianhimoinen ja riskialtis aihe siihen nähden, että sen olemus on vaihteleva ja ei koskaan selkeä. Voin yrittää määrittää sitä ja luetella joitain tekniikoita, joilla näkökulmani mukaan voisi luoda komiikkaa. Silti ei ole oikeita vastauksia. Oikeutan vapaamuotoisemman tutkimukseni sillä, että kiinnostukseni on suuri.

2 KOOMISUUS

2.1 Koomisuuden käsitteestä

Puhutaan komiikasta, vitseistä, naurusta ja huumorista. Tässä työssäni käytän eniten komiikan käsitettä, jonka näen ydinkäsitteenä kaikelle hauskan syntymiselle. Komiikka on se alku tai havainto, josta vitsit tai sketsit syntyvät. Koomisuus on olemassa ilmiöissä, se pitää vain ikään kuin löytää niistä. Tätä löytämistä ja sen jakamista toisen kanssa voisi ehkä kutsua huumoriksi. Huumori on kuin jaettu maailmankatsomus ja komiikka on se, mitä yhdessä huomataan. Vitsi on havainto, tarinaksi puettu koominen ilmiö. Vitsin voi rinnastaa mielestäni sketsiin. Sketsi on usein vain syvempi ja laajempi vitsi, joka esitetään. Komiikka on kuitenkin kaiken pohjalla.

Kinnunen määrittelee huumoria seuraavasti: " Lukuisat perusteet – näihin luettuna pitkä kokemus kirjallisuuden, taiteen parissa sekä elämässä mitä erilaisimmissa rooleissa – on johtanut peruslauseeseen komiikan ja huumorin lähtökohdaksi: 1. mikään inhimillinen toiminta, teko, tapahtuma, prosessi, ominaisuus ei sinänsä ole koominen (vaan neutraali), 2. kaikki ihmisen toiminnat voidaan tehdä koomiseksi." (Kinnunen, 1994, 24.)

Komiikallakin on tyylilajit, genret. Huumoria on moneen makuun. Yleisimpiä huumorin muotoja ovat slapstick eli kohellus tai pelleily, satiiri eli pureva iva, ironia eli katkera, jopa itseen kohdistuva iva, sarkasmi eli suppea, jopa yhteen lauseeseen tiivistetty huumori tai iva, parodia, eli jonkun kohteen asettaminen naurunalaiseksi sekä musta huumori, jonka tarkoituksena on käsitellä kipua. Myös anarkistinen eli "kreisihuumori" luetaan huumorin lajiksi. Tässä huumorimuodossa voi olla vaikea hahmottaa, kenelle pilkka on kohdistettu. Mahdollista on, että pelkkä "päästely" riittääkin huumorinlajikseen, jossa tarkoitus on vain pelleillä pelleilyn itseisarvon takia.

Riippumatta komiikan tyylilajista sen logiikka toimii tietyllä tavalla, johon palaan myöhemmässä luvussa. Olen erotellut kuitenkin, että komiikka voi olla joko merkityksellistä tai harmitonta. Kun komiikkaa tehdään esimerkiksi sketsisarjaan, sillä on yleensä jokin sanoma. Sketsillä halutaan sanoa jotain. Toisenlainen komiikka on alkeellisempaa, joka pyrkii vain leikinomaiseen kevyeen mielentilaan, eikä sisällä merkitystä. Syvällä komiikalla on tarkoitus, miksi se tehtiin.

Sigmund Freud (1983, 80) toteaa vitsistä, että yhdessä tapauksessa vitsi on

itsetarkoitus eikä palvele mitään erityistä tavoitetta, toisessa tapauksessa se taas jonkin tarkoituksen palvelukseen ja siitä tulee tendenssimäinen. Filosofi Th. Vicher on nimittänyt vitsiä, johon ei sisälly tendenssiä, abstraktiksi vitsiksi. Freud nimittää sitä harmittomaksi. (Freud 1983, 80.)

Tendenssin voisi suomentaa taipumukseksi. Sketsissä näkisin tendenssin vertautuvan sketsin tekemisen syyhyn ja tarkoitukseen. Kun sketsillä on tarkoitus, siinä piilee tendenssi jotain tahoa kohtaan. Sketsi on tehty jotain mielentilaa tai odotusta varten, siinä on jännite, eikä se "vain hauskuta", kuten järjettömät sanaleikit. Tendenssi on tekijän tarkoitus ja sillä on odotettu vastaanottaja. Merkitysrikkaassa komiikassa on mielestäni tarkka tendenssi, joka oletetaan vastaanotettavan siellä, missä se saa aikaan vastareaktion eli sketsin tekemisen pääsyyn: naurun.

Koko työni ajan on ajatukseni risteillyt yleisen hassuttelun ja syvän komiikan välillä. Hassuttelu eli niin sanottu abstrakti komiikka on läsnä myös syvässä komiikassa. Se ikään kuin verhoaa syvemmän kerronnan. Komiikan tutkimuksessa ajatus koomisuudesta, sen abstraktista olemuksesta on hyvä pohja syvemmän huumorin tutkimisessa. Alkeellista komiikkaa ilman erityistä merkitystä voisi verrata värikyniin. Syvällistä komiikkaa taas voisi verrata piirustuksen aiheeseen. Komiikan peruspiirteet ovat yksinkertaisessa ja monimutkaisessa samat. Syvä komiikka kuitenkin parhaimmillaan naurattaa sekä antaa tunteen taideteoksesta. Älykäs huumori tappaa kaksi karpästä yhdellä iskulla: Katsoja nauraa sen ulkokuorelle sekä ymmärtää sen merkityksen.

2.2 Komiikka lähtee leikistä

Hauskuus perustuu järjen menettämiseen. Siellä missä aivot ovat narikassa, raikuu nauru. Jo pientä lasta naurattaa tulla huijatuksi. Kokemus siitä, että asiassa ei ollutkaan järkeä, vapauttaa naurua. Ihmiselle välttämätön suhteellisuudentaju alkaa kehittyä jo lapsena. Leikki ja vitsit ovat ikään kuin ovia ei-loogiseen maailmaan, josta palataan naurun avulla arkeen, jossa kaikki pysyy jossain määrin samantapaisena. Suhteellisuudentaju kehittyykin, kun maailma käväisee välillä järjettömyydessä ja palaa takaisin. Järjettömyys mahdollistaa luovuuden, siksi lasten leikit ovatkin luovia ja lapsena kehitysmahdollisuudet ovat suuret. Näkökulmastani myös aikuinen, joka

säilyttää leikkimielisyytensä on mahdollista kehittyä luovuudessa.

Freud kuvaa vitsikkyyttä mielettömyyden mielihyvä. Lasten leikkejä tutkinut Groos havaitsee lapsista sen piirteen, että lapset liittävät sanoja yhteen niiden merkitysyhteyksistä piittaamatta nauttiakseen niiden rytmistä ja riimeistä Freud toteaa: "Jos katsoisimme voivamme yleistää, tuntuisi hyvin houkuttelevalta johtaa komiikan erityisluonne infantiliin heräämisestä, käsittää koominen jälleen takaisin saaduksi 'menetetyksi lapsen nauruksi'" (Freud 1983, 113, 196.)

Lasten leikkien voidaan siis ajatella olevan yksinkertaista ja merkitykseltään vaatimatonta komiikkaa. Henri Bergson (2000, 52-59) luokittelee kolme leikin lajia kuvaamaan komiikkaa. Näitä lajeja hän kutsuu vieteriukoksi, sätkynukeksi ja lumipalloksi

Vieteriukossa Bergson näkee vastavoimien merkityksen naurun vapauttajana. Ukko ponnahtaa aina ulos laatikosta tyynen hetken jälkeen. Bergson kuvaa toistoa komedian keinona. Nämä käsitteet kuvaavat komedian peruskokemusta. Komediasa pyritään usein henkilön yllättämiseen älykkäällä ratkaisulla (Kinnunen, 1994, 19.) Vieteriukon ponnahdus ei liene älykästä, mutta se kuvaa yllätyksen tärkeyttä onnistuneessa komediassa. Myös Freud (1983, 17) puhuu vitsin yhteydessä yllätyksestä ja oivalluksesta.

Koomisuus yhdistyy lapsuuteen myös siksi, että se on ilon laji. Siihen ei liity juurikaan negatiivisia tunteita. Komedian henkilö on aina alistainen katsojalle, kuten leikki lapselle. Komedian hahmot ovat vieraannutettu realismista. Bergson määrittelee: "On olemassa lukemattomia sellaisia komedian kohtauksia, joissa jokin henkilö luulee puhuvansa ja toimivansa vapaasti säilyttäen siten kaikki elämänsä oleelliset piirteet. Toisesta näkökulmasta hän näyttää kuitenkin olevan pelkkä lelu, jolla toinen henkilö leikkii" (Bergson 2000, 58.) Tässä Bergson kuvaa sätkynukkea komiikan metaforana. Komiikka on siis etäännytettyä ja kuin leikkiä ihmisillä. Lelua voi heitellä pelotta, ilman että se kuolee. Myös komedian henkilöä heitellään ilman pelkoa säälistä.

Komiikka rikkoo käsityksen siitä, miten yleensä toivotaan asioiden etenevän. Komiikassa voi antaa kaiken levähtää käsiin turvallisesti naurun varjolla. Komiikassa kuten draamassakin viljellään katastrofin aineksia keinona. Pieni asia johtaa toiseen ja

joskus vielä ironisesti palaa alkupisteeseen. Tätä ilmiötä Bergson (2000, 61) kuvaa lumipalloksi. Tästä esimerkkinä lasten peli, jossa palikat kaataavat toisensa. Älykkäästi tehtynä hienostuneemmassa komediassa katsojalle jää kokemus yllätyksestä (vrt. Freud 1983, 17 `yllätyksen ja oivalluksen ajatus`)

Komiikan leikillisyyttä kuvaa hyvin myös Freudin päätelmä (1983, 152), jossa vitsien sisältö kumpuaa piilotajunnasta, joka on lapsen ajattelun kaltainen. Infantiili eli lapsenomainen on nimittäin piilotajunnan lähde, piilotajuiset ajatusprosessit ovat nimittäin juuri niitä, joita tuotetaan varhaislapsuudessa. Lapset ovat usein tahattomasti hauskoja koomisia. Leikissä on komiikan tekemisen ja ymmärtämisen alku.

2.3 Komiikan luonteesta

Koomisuus voi olla fyysistä tai henkistä. Mielenkiintoinen havainto komiikasta on se, ettei komiikkaa löydy sieltä, missä ei ole ihmistä ja inhimillistä. Komiikka liittyy aina ihmisen käytökseen. Ihmisen käytös on inhimillistä ja sen näkeminen koomisena naurattaa. Inhimillisyys muistuttaa omaa vastakohtaansa, kun se erotetaan kontekstistaan: siitä tulee koominen. Otetaan esimerkiksi jokin inhimillinen psyykinen ominaisuus, kuten pikkumaisuus. Kun pikkumaisuuden toteuttaja unohdetaan ja huomataan pikkumaisuuden järjettömyys kaikkien ominaisuuksien keskellä, siitä tulee koominen. Ihminen nauraa aina inhimillisyydelle. Tätä ajatusta tukee hyvin Kinnusen (1994, 50) toteamus naurun objektin psyykkisestä olemuksesta. Naurun objekti eli sen kohde, on jokin ihmisen psyykinen ominaisuus. Komiikka on siis oikeastaan inhimillisyyttä, joka nähdään ei-inhimillisenä. Tästä vasta-argumentiksi voisi nousta se, että ovathan esimerkiksi eläimet koomisia. Eläimet ovat kuitenkin koomisia vain kun ne muistuttavat jollain tavalla ihmistä.

Bergson (2000, 13-49) korostaa jäykkyyden käsitettä komiikan ytimessä. Bergsonin mukaan erilainen jäykkyys on komediaa. Kysymys voi olla joko mielen tai ruumiin jäykkyydestä. Kun ihminen toimii mekaanisesti tai inhimillisyys katoaa, hänestä tulee koominen. Konemaisuus voi näkyä esimerkiksi jatkuvana erehdyksenä tai toistona.

Bergsonin (2000, 13) mukaan silminnäkijöitä naurattaa ihmisten mekaaninen jäykkyys, siinä missä he olisivat nimenomaan olettaneet näkevänsä ihmiselle ominaista

tarkkaavaista muuntautumiskykyä ja eloisaa joustavuutta.

Tämä ajatus on mielestäni inspiroiva. Jos otetaan esimerkiksi sketsisarjojen hahmojen hokemat, en näe paljonkaan muuta kuin mielen ja kehon jäykkyyttä. Jäykkyyttä ei toki pidä ottaa kirjaimellisesti vaan näen sen kuvaavan ihmisen toimintaa jonkinlaisena kehänä, joka toistuu uudestaan ja uudestaan (vrt. Bergsonin vieteriukkokäsitys). Fyysinen jäykkyys voi naurattaa esimerkiksi luonnottomassa kävelytyylissä, pakkoliikkeessä tai jankuttamisessa. Bergsonin jäykkyyssäite on siinä mielessä oivallinen tähän lukuun, koska se on komiikkaa, jolla ei ole erityistä ajatussisältöä (vrt. hassu). Lasten leikit liikkuvat mielestäni juuri tällaisen jäykkyyshumorin maastossa. Klovneria sekä mimiikka antavat konkreettisen esimerkin siitä, kuinka ihmisen mekaaninen liike ja puhe voivat synnyttää komiikkaa. Matkiminen ja imitointi liittyvät myös tähän ”alkukantaiseen hauskuuteen” ja niissä näkyy kyseinen jäykkyyden mekanismi.

Itse määrittäisin komiikan perusolemuksesta ihmisen näkemistä eri valoissa. Olemme tottuneet ihmisen tietynlaiseen ulkomuotoon ja käytökseen. Yllättävä ulkomuoto tai käytös suhteessa itseen tai ympäristöön synnyttää koomisia tilanteita. Olemme luoneet ympärillemme kulttuurillisen koodiston, jota tulee noudattaa. Tästä poikkeaminen on koomista, koska syvimmillään tajuaamme, kuinka sattumanvaraisia tajuaamme koodistot ovat. Ilman näitä käytöksen koodistoja emme tulisi toimeen. Tarvitsemme kuitenkin ajatuksia niiden rikkomiseksi, jotta voisimme käsitellä kahlittua vapauttamme käsitteiden ja koodien keskellä. Tässä näkyy mielestäni naurun ja komiikan tärkein luonto.

Komiikan tekeminen on kokeiluja käsitteillä. Kun se on sattumanvaraista, se on enemmän hassuttelua. Syvempi komiikka kumpuaa tarkasti mietityistä arvoista ja ihmisen tavoista käyttäytyä, jota halutaan tarkastella nimenomaan jossain tietyssä valossa. Valitsen analyysia valottaakseni esimerkiksi jonkin yksinkertaisen koodin kuten sen, että vanhat miehet käyttävät joskus kävelykeppiä. Jos siirrämme nuorelle kauniille naiselle kävelykepin, tulee naisesta koominen. Mitä enemmän tiedämme naisesta, sitä merkityksellisemmäksi vitsi tulee. Jos näemme vain kuvan, jossa nuori nainen kävelee kävelykepin kanssa, nauramme vain sille, että tilanne on epätavallinen. Jos nainen on Janina Frostell alamme kuumeisesti miettiä, miksi sillä on kävelykeppi, ja tendenssin mahdollisuus kasvaa.

2.4 Koomisuuden keinot

Samoin kuin draama, myös komiikka hakee latauksensa ristiriidoista. Ristiriidan käsitteen näen moninaisena komiikan ja huumorin tutkimuksessa. Ristiriita näkyy komiikassa sen aiheissa, henkilöiden mielissä tai hahmon ja ympäristön asettelussa.

Kun Freud tutkii vitsin tekniikoita, näkyy näissä mainituissa tekniikoissa vitsin ristiriitainen luonne. Freud rinnastaa vitsin unityöhön, joka yhdistää satunnaisesti merkityksiä toisiinsa, kuten piilotajunta.

Tekniikkaa Freud (1983, 17-80) nimeää muun muassa ajatusvirheeksi, mielettömyydeksi, epäsuoraksi esittämiseksi ja vastakohtalla esittämiseksi. Freud on listannut hyvin yksityiskohtaisen listan, millä sanakäänteillä ja merkityksen muuttamisilla vitsit voivat muodostua. Näistä tekniikoista Freud esittää esimerkkejä luetelluista vitseistä ja luokittelee vitsejä näiden tekniikoiden alle. Vitseissä yhdistyvät vastakohtaiset ja yllättävät sanat ja sitä kautta myös merkitykset. Mitä osuvampi sanakäännö on ja mitä nerokkaampi vihjaus siihen sisältyy, sitä merkityksellisempi vitsi on.

Komiikka näyttäisi aina väittävän jotain ja näyttävän toista. Komiikalla on aina todellinen ja pimeä puoli. Tästä pimeästä puolesta kertoo myös Kinnusen oivallus käsitellä draamallisen ironian käsitettä huumorin yhteydessä (1994, 10-162). Draamallisessa ironiassa katsoja tietää enemmän kuin tarinan henkilö. Komiikassa on kyse merkitysten piilottelun taidosta. Sanaleikeissä sanojen tilalle vaihdetaan toisia sanoja ja merkitykset muuttuvat ja katoavat. Vitseissä esitetään vihjauksia tai esitetään asia sen vastakohtalla.

Tärkeä havainto komiikasta on se, että se on usein järjetöntä. Komiikka on järjettömyyttä eri muodoissa, joka näkyy asioiden välisinä ristiriitoina. Järjettömyys on sanoissa, liikkeissä tai eleissä. Sanakäänteet ovat eräänlainen komiikan muoto, mutta merkityksiä voidaan myös muuttaa.

Kerronnan näkökulmasta haluan vielä mainita komiikan ja liioittelun yhteyden.

Komiikka on monesti karikatyyrin tekemistä, jotta halutut epäkohdat ja virheet pystytään alleviivaamaan. Tämä näkyy syvässä komiikassa, mutta se näkyy myös vähemmän merkityksellisessä komiikassa. Liioittelu perustuu juuri havainnon kuvaamiseen. Jos haluamme kuvata yksinäisyyttä komiikan keinoin, siihen ei riitä mies poikamiesboksissa maksalaatikon kera. Siihen tarvitaan vähättelyä ja paisutusta. Jos laitamme miehen tuuliselle mäennyppylälle homeiseen mökkiin vanhenemaan ja huutamaan megafoniin rakkaarunoja kumppanin löytymisen toivossa, on tilanne jo huomattavasti koomisempi.

3 MERKITYKSELLINEN KOMIIKKA

3.1 Itseilmaisu ja piilotettu epäkohta: Lähtökohta syvälle komiikalle?

Syvällä huumorilla tarkoitan komiikan taiteellista olemusta. Taiteen keskiössä näen olennaisena itsensä ilmaisun mahdollisuuden. Hyvä komiikka on itseilmaisua, joka ymmärretään siellä, missä sen on tarkoitus tulla ymmärretyksi. Niin kuin kaikessa tarinankerronnassa, myös komiikassa halutaan kertoa jotain. Komiikassa sitä ei vain kerrota suoraan, vaan se saa vihjausten tai muiden piilotuskeinojen kautta täyttymyksensä. Syvällä komiikalla on siis merkitys, miksi se tehdään.

Niin kuin aikaisemmin puhuin yhteiskunnan koodistosta ja siitä, mikä on hyväksyttävää ja oikein, on ihmismielessä myös tarve käsitellä asioita, jotka ovat kipeitä ja syvällä. Ehkä esimerkiksi juuri siksi Freud yhdistää unien ja vitsin yhteyden. Ne ovat kummatkin salattuja, tiedostamattomia alueita, jossa kielletyt asiat pääsevät kuviksi ja sanoiksi. Hienossa komediassa tai sketsissä on näkemykseni mukaan kyse juuri tästä.

Kun tutkin sketsisarjojen aiheita ja pysähdyin kohdissa, jossa nauroin, huomasin, että usein juuri kaikkein kipeimmät asiat naurattavat. Ne naurattavat siksi, koska niistä kyseisistä aiheista on haluttu tehdä koomisia. Sketsien aiheet ovat surullisia, traagisia ja pelottavia. Näistä kivuissa on tekijän tarve itseilmaisulle. Kun tuska tai esimerkiksi epävarmuus saatetaan koomiseen valoon, voidaan sille nauraa. Esimerkiksi *Ponille Kyytiä*-sarjassa on treffivideo-osio, joka naurattaa syvälle asti. Yksinäiset ja

epätoivoiset henkilöt treffivideoissa ovat kamalampia kuin todelliset ihmiset. Niiden säälittävyyspisteitä ei voi edes laskea. Jos henkilöt olisivat todellisia, olisin naurun sijaan tuntenut luultavasti sääliä ja myötätuntoa. Sketsisarjan absurdi konsepti mahdollistaa kuitenkin tällaisille "ihmishirviöille" nauramisen. Samalla voi käsitellä yksinäisyyden ja säälittävyyden käsitettä. Kun ne ovat koomisia, vapauttavat liialta samaistumiselta.

Kun nauramme kivulle, emme koe sitä. Freud (1983, 199) kirjoittaa tässä yhteydessä psyykkisen energian säästämisestä. Freud kiteyttää, että tuskallisten affektien vapautuminen on koomisen vaikutuksen kaikkein tehokkain este. Hän myös määrittää huumorin keinoksi, jonka avulla saadaan mielihyvää häiritsevista tuskallisista affekteista huolimatta, huumori korvaa näiden affektien kehittymisen, asettuu niiden paikalle.

Affektit eli tunnetilat ovat itsensä ilmaisun takana. Haluamme ilmaista tunteitamme. Komiikka on yksi tunteiden ilmaisumuoto. Jos komiikkaa tehdään esimerkiksi jonkun henkilön surusta, häpeästä, vihasta, epävarmuudesta tai kateudesta se on aina piilotettuna. Usein negatiivinen tunne on piilotettu niin, ettei henkilöhahmo, jonka tunnetta tulisi kokea, koe sitä, tai jos kokee, ei kärsi tunteesta lainkaan. Ainakaan kärsimys ei ole perinteistä tai liian samaistuttavaa. Kun negatiivinen tunne piilotetaan samaistumiselta, se muuttuu koomiseksi ja sitä kautta käsiteltäväksi. Bergson kirjoittaa komiikasta, ettei se saa liikuttaa (2000, 100).

Komiikassa nauretaan ihmisen luonteelle, joka sisältää erilaisia tunnetiloja. Ihmisten heikkoudet ovat koomiikan herkullisia aiheita. Negatiivinen tunne pitää kuitenkin piilottaa tai unohtaa, jotta se antaisi vapautta naurulle.

Teososaani kirjoittaessa huomasin tämän kivun piilottamisen toistuvan sketsien aiheissa toistuvasti. Monet kirjoittamani henkilöt aiheuttavat kärsimystä toiselle henkilölle tajuamattaan. He eivät koe syyllisyyttä tai häpeää van sen sijaan irrationaalisia tunteita aiheuttamaansa kärsimyksen nähden, kuten innostusta tai epäluuloa liittyen epäolennaisiin asioihin. Sketsihahmot ovatkin jollain tasolla järkensä menettäneitä sadisteja. Sadismi muuttuu kuitenkin koomisuudeksi, kun kipua ei koeta. Tämän lisäksi, jotta koomisuus kuitenkin täytyisi, ilkiöteosta tulee seurata reaktioita, koska sadismi ilman syyllisyyttä ei riitä sketsihahmon luomiseen. Se muistuttaisi lähinnä

Kinnusen (1994, 36) kuvaamaa myrkytyksen aiheuttamaa eli sardonista naurua, ”tyhjää” naurua, joka ei kuulu komiikan piiriin. Kun sketsihahmo esimerkiksi tappaa toisen hahmon ja tämän jälkeen keskittyy vaikka hampaiden harjaamiseen hirvittävän syyllisyyden sijasta, komiikka syntyy. Sketsihahmolle tulee siis kirjoittaa järjettömien tunteiden logiikka.

Freud (1983, 179) kirjoittaa vitsin yhteydessä tietoisesta ja tiedostamattomasta ajattelusta. Freudin näkemys on, että vitsi voi välttyä paheksunnalta, jos vitsi naamioi käyttämänsä ajatusvirheen ja pukee sen näennäisen logiikan verhoon. Näennäinen logiikka on juuri kipeän aiheen piilottamisprosessi.

Kirjoittaessani teososaani törmäsin jatkuvasti näennäisen logiikan merkittävyyteen. Jotta pystyin luomaan hauskan sketsihahmon, tuli minun ensin hahmottaa tämän järjetön logiikka. Järjettömän logiikan luominen vaatii mielikuvitusta ja aikaa. Kun henkilön järjetön logiikka on kehitetty, voi sketsihahmon pistää tilanteisiin ja niistä syntyy itsestään hauskoja. Mitä täydellisempi tuo järjetön logiikka on, sitä hausکمپی sketsistä tuli.

Usein tämä järjetön logiikka on sketsihahmon käytöksessä. Sketsihahmo voi esimerkiksi olla kiintynyt ei-tyypillisiin asioihin tai suorittaa arjesta poikkeavia menoja. Käytöksen pitää kuitenkin olla perusteltua ja aiheellista omassa järjettömyydessään. Järjetön logiikka voi tulla sketsiin myös ulkoapäin, jonain keksittynä yhteiskunnan normina, sen ei välttämättä tarvitse tulla suoraan hahmon logiikasta. Komiikka tarvitsee kuitenkin aina toteutuakseen hahmon, joka järjetöntä logiikkaa toteuttaa. Järjettömän logiikan tarkoitus on kertoa jostain aiheesta, jota ei suoraan ehkä voida käsitellä, koska se voisi aiheuttaa katsojassaan negatiivisia tunteita, kuten vihaa, sääliä, häpeää tai pelkoa.

Järjettömän logiikan kuvaamisessa metafora on äärimmäisen hedelmällinen ja hyvä keino. Monesti osuva metafora, joka kuvaa jotain toivottua havaintoa, piilottaa säälin ja empatian nerokkaasti. Itse törmäsin kirjoitusvaiheessa metaforan merkitykseen monesti. Metafora paljastaa maailman oikean logiikan järjettömyyden. Juuri tässä kohtaa näen syvän komiikan tärkeimmän olemuksen: Syvä komiikka näyttää meille, kuinka yhteiskunta on meidän keksimämme, mutta jos ajattelisimme toisin, se voisi olla täysin vastakohtainen ja silti yhtä järjetön looginen samaan aikaan.

Syvä komiikka kuvaa usein yhteiskunnassa koettua epäkohtaa. Epäkohta voi tosin olla hyvinkin pieni vitsaus ja synnyttää silti hyvää komiikkaa. Huomasimme teososaamme tehdessämme, että usein aiheen valinta liittyi henkilökohtaisiin epäoikeudenmukaisuuden tunteisiin ja epäkohtiin yhteiskunnassa. Freudkin (1983, 102) kirjoittaa luvussaan vitsin tendenssit, että vitsin tarkoitusperät ovat joko aggressiiviset tai rivot. Lisäksi Freud erottaa kyynisen vitsin. Aggressio on vahva sana, mutta mielestäni luonnollinen alkulähtökohta tehdä komiikkaa. Ärsyyntyminen johonkin aiheeseen saa tekijässään aikaan koston halun, joka parhaimmillaan jalostuu hyvin piilotetuksi kritiikiksi tekijän toivomasta yhteiskunnallisesta tai ihmisen psyykkisiin ominaisuuksiin perustuvasta havainnosta. Komiikka voi olla kivuton kosto.

Tässä kohtaa palaan taas tunteiden ilmaisun tärkeyteen. Jos sketsin kirjoittaja haluaa käsitellä jotain itseä ärsyttävää asiaa, on sketsihahmon kehittäminen oivallinen itsensä ilmaisun keino tässä tilanteessa. Sketsihahmon luominen on ikään kuin oikeutus kivusta kertomiselle. Tässä kohtaa on mainittava mustan huumorin käsite. Mustassa huumorissa käsiteltävät ovat naurua herättäviä, mutta kertovat jopa pedofiliasta ja kuolemasta. Epäkohta on usein kuitenkin paljon arkisempi ja silti saa aikaan lunastuksen: naurun.

Jotta epäkohta naurattaisi katsojaa, tulisi sen olla tunnistettava. Jos kirjoitan sketsin yksinäisyydestä tai kaipuusta, sille löytyy yleisö sieltä, missä epäkohta tunnistetaan. Eli niiden ihmisten joukosta, jotka ovat kyseisiä tunteita kokeneet. Yksinäisyys ja kaipuu ovat sikäli hyviä sketsiaihteita, että suurin osa ihmisistä kokee niitä jossain elämänsä vaiheessa.

Syvällinen komiikka lähtee siis mielestäni koskettavasta epäkohdasta. Epäkohtaa tai epäoikeudenmukaisuutta toteuttava havainto tulee olla tarkka ja sen toteuttaja ja uhri tulee tunnistaa. Tämän jälkeen tulee henkilöitä muovata sen mukaiseksi, että kipu niiden ympäriltä häviää. Kipu saadaan häviämään luonteiden tai maailman järjettömällä logiikalla. Jos kipua ei saada piilotettua, sketsi muuttuu pilkaksi ja ivaksi.

Hyvässä komiikassa tulee siis välttää kenenkään ihmisen suora syylistäminen, jos halutaan välttyä siltä, että se aiheuttaisi loukkaantumista katsojassa. Täytyy myös lisätä, että tältä täysin harvoin välttyään. Mitä paremmin epäkohta, eli niin sanottu moraalittomaan tai häpeälliseen toimintaan syylistynyt henkilö tai ilmiö piilotetaan, sitä

paremmin saavutetaan yleisön nauru tämän henkilön toteuttamalle kärsimykselle.

3.2 Epäkohdan siirto koomiseen asiayhteyteen

Lähtiessäni tekemään komiikkaa jostakin epäkohdasta tulee se ensiksi valita. Jos esimerkiksi koen tuttavani pinnallisuuden havaittavana epäkohtana hänessä ja haluaisin rakentaa hänestä sketsin, minun täytyisi verhota hänen henkilöllisyytensä ja mahdollisesti muuttaa hänen ikäväksi kokemani pinnallinen tapa johonkin toiseen samantapaiseen tapaan. Tällöin en suoraan viittaisi häneen vaan yleensä pinnallisuuteen.

Esimerkiksi pinnallisen ihmisen kuvaaminen ei sinänsä vielä tuota sketsiä. Liioittelu on sketsihuumorin olennainen keino. Jos haluan nimenomaan kuvata pinnallisuutta, tulee minun kehittää pinnallisuuden äärimmäinen muoto. Tämä jo sinänsä verhoaa todellisen ärsytyksen kohteen. Minun tulee kehittää niin pinnallinen hahmo, että sellaista ei todellisessa maailmassa edes voisi olla.

Bergson (2000, 89) kirjoittaa syvän huumorin yhteydessä liioittelusta ja vähättelystä. Näen, että vähättely on pienuuden liioittelua. Tässä kohtaa haluan mainita, että mielestäni usein juuri pieniin asioihin suurissa tilanteissa keskittyminen on komiikalle oivallinen syntymishetki.

Jatkan esimerkkinä kuvaamista. Olen siis kehittänyt pinnallisen hahmon, jota minun tulisi liioitella ja verhota järjettömyyden logiikkaan. Ensin minun täytyy kehittää hahmolleni pinnallinen tapa. Päätän, että sketsihahmoni tapa on hiusten asettelu.

Jotta saisin aikaan koomisen tilanteen, minun tulee viedä hahmoni johonkin paikkaan, jossa tämä pinnallinen tapa tulisi esille. Kuvitellaan, että sketsihahmoni ajaa autolla ja ikkunan avaamisesta johtuen huomaa kampauksensa kärsineen. Sketsihahmoni on moottoritiellä, missä ei saa pysähtyä, mutta hiukset ovat huonosti. Hahmoni kuteinkin pysäyttää auton. Hahmo vie punaisen varoituskolmion määrätyn matkan päähän ajoneuvosta, asettelee auton valaistuksen oikeaksi ja kampaa tukkansa hitaasti ohi ajavista autoista välittämättä. Tässä olisi jo pinnallisuussketsille aineksia.

Jotta saisin sketsistä kuitenkin vielä toimivamman, voisin vielä liioitella tilannetta entisestään. Lisäämällä kontrastia, voisin saada pinnallisuuden vielä määräävämmäksi piirteeksi.

Tässä kohtaa näkisin samaistumisen merkityksen suureksi. Jotta voisin tehdä pinnallisuudesta kasvatetun järjettömän, paisutetun piirteen, tulee minun itse miettiä, millaista olisi haluta huolehtia tukastaan kaikesta muusta välittämättä. Voin löytää liioittelun keinon vain inhimillisen samaistumisen kautta. Epäkohdan hahmottaminen vaatii henkilöön samaistumista ja luo ideoita sen toiminnasta. Kuvitellaan, että sketsihahmoni rakentaisi kypärän, joka olisi valtava, joka maksaisi aikaa ja vaivaa. Tämä kypärä suojaisi hiuksia tuulelta. Paisutus toimii ja hauskuus suhteessa hahmoon lisääntyy. Voisin esitellä hahmoni tuulikammaa eri tilanteissa. Tietenkin kammon tulisi myös olla kohtuuton ja paisuteltu. Hahmoni voisi esimerkiksi tehdä jatkuvia ristinmerkkejä huomattessaan tuulen tuivertavan. Liioittelu ja vähättely ovatkin mielestäni välttämättömiä komedian keinoja. Mutta missään nimessä tämä ei voisi keskittyä siihen, kuinka tuskaisaa elämä tällaisena ihmisenä olisi, koska silloin kipua tuotaisiin esille ja hauskuus katoasi.

Kehitimme sketsihahmoja kirjoittaessamme käsitteen ”eksakti nonsense”. Suuren naurureaktion jälkeen palasimme aina termin pariin. Tämä on lähes synonyymi järjettömälle logiikalle. Hiusneurootikkohahmon hauskuutta voisi kasvattaa kehittämällä tälle järjetön logiikka hoitaa hiuksia. Kypärä onkin jo yksi tämän logiikan osasta, mutta yksityiskohtaisia hiustenhoitomuotoja tulisi keksiä lisää, jotta koomisuus lisääntyisi.

Tässä vaiheessa olen liioitellut hiusneurootikon tapaa vaarantaa henkensä hiustensa takia ja käyttää aikaa ja rahaa kypärän rakentamiseen. Nämä kummatkin viittaavat hahmoni inhimillisyyteen. Voisin vielä lopuksi liioitella hahmoni rakkautta hiuksiinsa. Tässä vaiheessa kysyn itseltäni, mitä itse tekisin, jos rakastaisin jotain asiaa enemmän kuin mitään. Vastaus: Keksisin lempinimen. Laitan siis hiusneurootikkoni keksimään lempinimiä hiuksilleen. Jotta suuri liioittelu toteutuu, tulee jokainen hius tietenkin nimetä erikseen ja tunteella. Jos etenen vielä pidemmälle järjettömyyden logiikan maailmaan, voisin vielä lisätä, että jos jokaista hiusta varten järjestettäisiin kastetilaisuus, sketsi olisi taas entistä hauskempi. Mitä suurempi on hahmon tunnesidos jokaista hiustaan kohden, sitä hauskempi sketsistä tulee.

Bergson (2000, 81) kirjoittaa sanakomiikasta, että koominen ilmaus syntyy, kun vakiintuneeseen lausemuottiin sijoitetaan järjenvastainen ajatus. Olen todennut, että sama pätee myös merkityksen sijoittamisesta. Edellisessä sketsiesimerkissäni hahmoni rakastaa hiuksiaan, eikä lapsiaan tai puolisoaan. Kun siirrämme rakkauden uuteen tilanteeseen, se saa uuden näkökulman ja muuttuu koomiseksi. Tämän lisäksi myönnettäköön, että myös komedian kehittelyn terapeuttinen vaikutus toteutui. Purkaessani aggressiota pinnallisuutta kohtaan sain ilmaistua itseäni. Näin helppoa on siis muuttaa ärtymys epäkohdasta huumorin muottiin.

Kun kirjoitin tämän luvun alussa kivusta syvän komiikan yhteydessä, niin haluan vielä mainita, että esimerkissäni kipu on olemassa ja piilotettuna. Oikeassa elämässä näin pinnallinen ihminen syrjäytyisi yhteiskunnasta. Uuden maailman ja logiikan säännöt kuitenkin poistavat tämän mahdollisuuden. Myös se, että hahmo ei kärsi pinnallisuudestaan, vaikka se veisi häneltä kaikki ystävät, on piilotettu yksinäisyys tai outous. Suru on hiusneurootikolta piilotettu. Hahmo ei koe surua. Komiikalle on tyypillistä tunne-eristys. Se on sen toteutumisen edellytys.

Hahmoon samaistuminen on siis näkemykseni mukaan siihen liittyvien persoonallisten ideoiden syntymisen ehto. Tässä tulee luontevasti rinnalle itseäni paljon mietityttänyt tunnistettavuuden käsite. Syvä komiikka on syvällä ihmisten sydämessä. Se on tunnistettavaa. Vaikka esimerkiksi sketsi on paisutettu versio todellisesta ilmiöstä, on sen juuret kuitenkin aidossa ja tarkassa havainnossa.

Järjetön logiikka, liioittelu, tunnistettavuus ja tarkka havainto epäkohdasta ovat hyviä sketsin aineksia. Niiden tulisi olla tyylipuhtaassa sovussa keskenään, jotta komiikka olisi hyvää eikä huonoa. Silloin puhutaan usein tyylistä. Kinnunen (1994, 99) määrittelee tyyliin kuuluvan verbaalisen ohella kaikki analogisen viestinnän elementit: ääni, puhetapa, käyttäytyminen sekä nimenomaan näiden säätely ja käyttö erilaisissa tilanteissa. Uskon itse, että tarkan havainnon oikea painotus vie sketsihahmoa ja tilannetta, kohti hyvää tyyliä.

4 SKETSIHAHMOSTA

4.1 Sketsihahmon erityispiirteet

Kirjoittaessamme sketsisarjan konseptia ja hahmoja huomasimme, kuinka vaikeaa on kirjoittaa sketsihahmo. Juoni ei koskaan naurata, ilman tilannekoomisia yksityiskohtia, jotka ovat lähtökohtaisin peräisin tietenkin hahmoista. Sketsisarja on sellaisia täynnä. Olen päätenyt siihen tulokseen, että hahmojen koomiset käytösmallit ovat hyvän sketsisarjan moottori. Ne, eivät kuitenkaan aina näy tekstistä. Teot toki näkyvät, mutta teot ovat vain osa hahmon komiikkaa. Tämä johtuu siitä, että perinteisessä käsikirjoituksessa henkilön kuvaaminen on vajaata ja jätetty ohjaajan ja eritoten näyttelijän vastuulle.

Tekojen sijasta, komedia kiinnittää huomiomme eleisiin (Bergson 2000, 102). Tämän eleiden tärkeyden perustelisin tunteiden liioittelun mahdollisuudella, joka toteutuu vahvalla elehdinnällä. Kuvitellaan hiusneurootikko sketsihahmoni kampaamoon, mikä on hänelle tietenkin kuin kirkko. Jos hän itkee vuolaasti hiusten tippuessa maahan, hauskuus on paljolti kiinni siitä, miten sketsihahmo itkee. Tässä nähdään siis eleiden välttämättömyys koomisuuden toteutumiseksi. Näitä eleitä voi olla jopa mahdotonta kirjoittaa käsikirjoitukseen, mutta eleiden tulee olla kirjoittajan tietoisuudessa, jotta komedia syntyisi.

Jo aiemmassa luvussa luetteloin keinoja, jolla sketsihahmo syntyy. Näitä ovat tarkan havainnon tekeminen, joka on epäkohta tai arka, tunnetta herättävä ilmiö. Tämän jälkeen hahmon psykologiaan on syvennyttävä ja samaistuttava. Sen jälkeen sen ympärille muodostetaan järjetön logiikka, joka kumpuaa hahmon käytöksen paisuttelusta kekseliäästi.

Kuten aiemmin totesin komiikan hakevan ristiriitaa ja vastakohtia, on esimerkiksi koomisen hahmon ulkonäkö tärkeä osa hauskaa hahmoa. Vaatteilla voi korostaa monia asioita. Toinen komiikkaa lisäävä ei-käsikirjoituksellinen asia on musiikki. Musiikki voi muuttaa arkisen koomiseksi. Esimerkiksi kauhuelokuvan päälle soitettu sirkusmusiikki

tekee kauhusta koomisen. Sketsisarjan kirjoittamisessa pitää siis yrittää ylläpitää muitakin kuin suoraan juonellisia näkökulmia tarinaan. Komiikka ei synny juonesta vaan enemmän eleistä, sanoista ja koomisista tilanteista. Siksi kirjoitettuja sketsejä lukiessa ja kirjoittaessa tulisi muistaa, mikä tekee sketsistä hauskan. Sitä ei aina voi nähdä kirjoitetusta materiaalista.

4.2 Tulkki

Ihmebantu on seitsemänosainen suomalainen sketsisarja, jota esitettiin YLE-TV-1 -kanavalla kesällä 2009. Valitsin sarjasta analysoitavaksi sketsin Tulkki, koska se herätti itsessäni huviutusta ja oli mielestäni nerokkaasti toteutettu. Se oli originelli sketsi, joka edustaa mielestäni syvää ja raikasta komiikkaa. Tulkki edustaa mustaa huumoria.

Tulkissa näyttelijä Tommi Korpela esittää hautausmaalla työskentelevää miestä, tulkkia jolla on erityinen kyky olla yhteydessä edesmenneisiin ihmisiin. Tulkki-sketsi rakentuu itse tulkista, jota haastatellaan sekä inserteistä tämän työstä hautausmaalla. Tulkin erityispiirre on se, että tämä on vainajiin yhteydessä huutamalla. Tulkki kiertää hautoja ja huutaa hautoihin kysymyksiä, joita omaiset haluavat tietää. Sketsin maailma on kirjoitettu tällaisen järjettömän logiikan kehykseen, että omaiset eivät epäile tulkin ammattitaitoa tai kykyä, vaan omaiset kyselevät tulkin kautta luontevasti asioita kuolleilta sukulaisiltaan. Tulkki huutaa konttausasennossa kysymyksiä tai terveisiä haudan uumeniin.

Tunnelma sketsissä on asiallinen ja ammattimainen. Tulkin vaatetus muistuttaa metsurin asua ja puhetyyli on tyynen rauhallinen, lempeä. Tulkki juo rauhassa kahvia haastattelussa ja välillä kuva leikkaantuu hautausmaalle, jossa tulkki huutaa hautoihin räkä roiskuen.

Jos palaan hieman taaksepäin syvän komiikan rakentamisen keinoihin ja aloitan havainnosta, joka on kipeä, päättelisin, että Tulkki-sketsissä tämä on kuoleman lopullisuuden kieltäminen. Juuri siksi Tulkissa on jotain syvällistä ja kiinnostavaa. Melkein kaikki uskonnot väittävät kuoleman jälkeisen elämän olevan totta. Myös erilaiset kiihkoiset lahkot ovat yhteydessä vainajiin. Nämä ilmiöt voivat myös ärsyttää ja aiheuttaa aggressiota (vrt. Freudin vitsin tendensseistä aggressio), koska

kuolemattomuutta ei voida todistaa.

Tulkki-sketsi paljastaa kuoleman koomisuuden. Me emme näe kuolleita, emme kuule niitä, mutta silti uskomme heidän olevan kiinnostuneita kuulemaan, mitä meille kuuluu. Tulkki-sketsissä tämä ihmisen hauras epävarmuus piilotetaan järjettömän logiikan keinoin pois. Säälin tunne eristetään, koska Tulkki-sketsissä kaikki uskovat, että huutamalla vainajiin todella saadaan yhteys. Tämä on hyvä metafora ihmisten kummallisista menoista.

Yleensä vainajiin ollaan yhteydessä arvokkaalla tavalla. Tulkissa tämä arvokkuus on riisuttu ja sen tilalle on laitettu karjuva duunaria muistuttava mies. Suurin osa hyvistä kaskuista ja vitseistä sekä komedian sisältämistä nokkeluuksista, kepposista, ratkaisuksista, juonen käänteistä ovat asioiden ja asiaintilojen loogisen luonteen paljastamista: arkikatselta, ja usein tieteeltäkin ja taiteelta piilon jääneen näyttämistä (Kinnunen 1994, 18). Tulkki-sketsissä paljastuu ihmisen epätoivo suhteessa kuolemaan. Kun kynttilät ja hiljentyminen poistetaan, jää vain huutava ihminen haudan varjossa. Olemme tottuneet hiljentyämään haudalla. Siellä huutaminen järjettömän logiikan kehyksissä tuottaa koomisen tilanteen. Tunnistin ihmisen eksistentiaalisen epävarmuuden Tulkki-sketsistä. Se kertoo nimenomaan siitä.

Niin kuin aikaisemmin totesin, komediassa katsoja tietää enemmän kuin hahmo tarinassa. Näkisin, että Tulkissa nähdään piilotettuna ihmisen kuolevaisuus. Sketsissä ei kuitenkaan keskitytä kuolemiseen vaan enemmänkin menoihin sen ympärillä. Sukulaiset kyselevät vainajilta erilaisia kysymyksiä, myös niin törkeitä kuin: ”Missä rahat ovat?” Tulkki-sketsin havainto kipeästä epäkohdasta on myös se, että ihmiset usein unohtavat itse vainajan. Tulkki kertookin siis oikeastaan ihmisen itsekkyydestä. Bergson kuvaa tärkeänä ilmiönä koomisen hahmon heikkoutta. Ihmisten heikkoudet ovat usein komediassa kipeinä havaintoina tarinan pohjana. Bergson kuvaa monesti turhamaisuutta määrittävänä ja huvittavana heikkoutena kirjassaan *Nauru* (2000).

Bergson kirjoittaa: ”Turhamaisuuskuvitelmien ja niihin liittyvän naurettavuuden täydellinen tutkiminen valaisisi naurun teoriaa täysin poikkeuksellisella kirkkaudella. Saisimme nähdä, miten nauru suorittaa säännöllisesti yhden tärkeimmistä tehtävistään, nimittäin hajamielisen itserakkaiden itsetietoisuuden, ja saavuttaa siten luonteiden suurimman mahdollisen seurallisuuden. Saisimme nähdä, miten turhamaisuus

luontaisesta yhteisöllisestä alkuperästään huolimatta, kuitenkin haittaa yhteiskuntaa, samoin kuin tietyt elimistömme jatkuvasti erittävät laimeat myrkyt johtaisivat pitkällä tähtäimellä kuolemaan, elleivät tietyt toiset eritteet tekisi tyhjäksi niiden vaikutusta. Nauru täyttää jatkuvasti tällaista tehtävää.” (Bergson 1889, 123.)

Bergsonin kuvaamassa turhamaisuudessa näen yhteyden juuri siihen epäkohtaan, joka on havainto yhteiskunnassa ja siten suoraan liitoksissa epäkohtaan ihmisen psykologiassa. Epäkohta tulee mielestäni huomata ennen kuin lähtee sketsiä kirjoittamaan ja se on olennaista.

Tulkissa itsekkyyks on kuitenkin piilotettu järjettömään logiikkaan. Logiikka on yksinkertainen. Nuhruinen mies, joka ottaa raivohuudolla yhteyttä vainajaan. Logiikka on siis täysin absurdi ja järjetön (vrt. hiusneurootikkohahmoni hiusten nimeäminen rakkauden nimissä). Koominen asetelma paljastaa. Freud puhuu tässä yhteydessä naamion riisumisesta.

4.3 Toukopouko

Studio Julmahuvi on vuonna 1998 valmistunut Yleisradion tuottama sketsisarja, jonka valitsin toiseksi esimerkiksi hahmon analyysissani. Studio Julmahuvi on tv-ohjelmien sarja, jossa erilaiset sketsihahmot esiintyvät ohjelmien juontajina tai näyttelijöinä.

Muksuluuri on Studio Julmahuvien lastenohjelma, jossa neuroottinen ja kaksimielinen mies Toukopouko kertoo lapsille tarinoita lastenohjelmassa. Eräässä sketsissä Toukopouko esiintyy tarzanin asussa ja puhuu lapsille täysin sopimattomista aiheista, kuten ydinsodasta. Sketsissä Toukopouko rakentaa suojakypärän säteilylle. Toukopoukon hahmon tapa puhua on hassutteleva, joka kuuluu muun muassa tämän tavasta käyttää sanan ensimmäistä tavua omalaatuisella tavalla. Esimerkiksi jos Toukopouko puhuu hassuttelusta, se on ”hassuttelua passuttelua.” (vrt. Bergsonin ajatus jäykkyydestä)

Sketsiä avatakseni lähtisin taas etsimään sketsiin perustuvaa havaintoa ihmisen psykologisesta epäkohdasta. Toukopoukossa se on omien pelkojen kertominen väärissä yhteyksissä. Toukopouko menee välillä tilaan, josta siitä voi helposti tulkita, että

Toukopoukon oma lapsuus ei ole ollut ruusuinen. Toukopouko siis pelottelee röyhkeästi lapsia ohjelmassa.

Sketsi kritisoi osuvasti sitä ilmiötä, että omat pelot tuodaan työpaikalle ja muut ihmiset voivat kärsiä niistä. Koska sketsi liioittelee todellisuutta, uhri on sketsissä kaikkein pahin: lapset. Itse olen törmännyt ilmiöön monissa tilanteissa, joissa ihmiset ovat pelokkaita tai stressaantuneita. Tällaisen piirteen huomaaminen aiheuttaa kokijassaan ärtymistä ja aggressiota.

Toukopoukossa on kyse ihmisen asiattomuudesta. Sketsi on kuitenkin syvälinen, koska siinä selitetään, miksi Toukopouko on asiaton. Toukopouko on asiaton omista lapsuuden traumaistaan johtuen. Toukopouko paasaa lapsille maailman vaaroista, lastenohjelmassa. Sketsi on täysin paradoksaalinen! Kun asiattomuus viedään äärimmilleen ja liioitellaan, syntyy lastenohjelma, jossa mies tilittää henkilökohtaisista traumaista.

Järjettömyyden logiikka on tässä sketsissä lastenohjelma. Lastenohjelman tulisi olla viaton ja kannustava. Lastenohjelman oikeutuksella Toukopouko saa sanoa mitä vain. Moraali on järjetön ja siksi sääliä taas säästytään. Pohjalla on kuitenkin tarkka asiattomuuden havainto, mikä on yhteiskunnassa tietynlainen epäkohta tai kipupiste. Toukopouko ei itse koe tekevänsä mitään väärin, mikä on olennaista komedian olemukselle. Freud puhuisi varmasti tässä yhteydessä taas psyykkisen energian säästämisestä. Ihminen välttää säälimästä lapsia, jotka katsovat tällaista ohjelmaa, koska ohjelma tapahtuu järjettömyyden logiikan sisällä.

5 IDEAAALI LÄHTÖKOHTA TEHDÄ KOMIIKKAA

5.1 Kanssaeläytyjän merkitys

Aarne Kinnunen (1994, 42,44) luonnehtii merkityksellistä komiikkaa, jolla on vastaanottaja metaforiseksi nauruksi. Metaforisissa yhteyksissä nauru tarkoittaa sitä, että vastaanottaja on ymmärtänyt komiikan ja huumorin sekä nauttinut niistä.

Komiikan tekemisessä on kyse ymmärretyksi tulemisesta. Niin kuin vitsi, myös sketsikomiikka tarvitsee kuulijan. Kuulijan, joka ymmärtää, mikä on piilotettu merkitys.

Kinnunen (1994, 64.) kirjoittaa relevantista yhteisöstä naurun yhteydessä: ”Relevantti yhteisö merkitsee ja voi merkitä useita eri asioita: nauraja ja kohde ovat samalla sosiaalis-älyllisellä tasolla tai kohde ja kuulija ovat samalla tasolla.”

Komiikan tekeminen vaatii samanlaisen huumorintajun jakamista. Samalla aaltopituudella olevat ihmiset näkevät komiikkaa samankaltaisissa yhteyksissä. On siis hyvä tiedostaa, kenelle tekee komiikkaa. Mitä yleisempi komiikan tekemiselle valittu havainto on, sitä suurempi on sen kohdeyleisö.

Tärkeä suhde komiikan kirjoittajalle muodostuu siis kuviteltuihin kuulijoihin. Haluaisin lisätä vielä, että koska vitsailu on sosiaalinen tapa, myös kanssakirjoittajan hankkiminen voi syventää komiikkaa olennaisesti.

Komiikan tekemisen voi siis ajatella olevan dialogia. Freud (1994, 160.) muotoilee ajatuksensa vitsistä, että vitsi tarvitsee 3. persoonan:

”Vaikkeuksista olemme voineet todeta, että koominen sosiaalisesti toimii eri tavoin kuin vitsi. Se voi tyytyä vain kahteen persoonaan, siihen joka huomaa koomisen, ja siihen toiseen josta se huomataan. Kolmas ihminen, jolle koominen välitetään vahvistaa koomista prosessia, mutta ei tuo siihen mitään uutta. Vitsissä tämä kolmas persoona on välttämätön mielihyvää tuottavan prosessin loppuunsaattamiseksi mutta toinen persoona sen sijaan voi jäädä pois paitsi silloin kun on kysymyksessä aggressiivinen tendenssivitsi. Vitsi tehdään, komiikka löydetään, ja se löydetään kaikkein ensimmäisiksi useimmiten ihmisistä ja vasta myöhemmin voidaan siirtää myös esineisiin, tilanteisiin jne. ”

Näkemykseni mukaan Freud puhuu tässä yleisöstä. Sketsisarjan tekeminen vaatii tietenkin yleisön eli kuulijan. Lisäksi se tarvitsee mielestäni myös kanssakirjoittajia. Kanssakirjoittajat voivat toki olla vain kommentaattoreita, mutta näkökulmani on, että heidän on jollain tavalla osallistuttava komedian tekemiseen. Mielestäni idyllinen lähtökohta on kirjoittaa jonkun kanssa yhdessä. Koska vitsi, omassa työssäni sketsi, on sosiaalinen prosessi, helpottaa sen syntymistä dialogi.

Dialogi helpottaa sketsisarjan kirjoittamista monesta syystä. Sketsisarjaa tehtäessä fokus on suurelta osien henkilöissä ja heidän käyttäytymisessään. Puhetyyli, pukeutuminen, hokemat, paisutetut luonteenheikkoudet ja ennen kaikkea elehdintä on suuri osa sketsien sisältöä. Näitä asioita voi olla hyvin vaikea ilmaista kirjallisesti. Siksi on idyllistä, että on olemassa joku toinen henkilö, joka jakaa käsityksen tehdystä sketsistä.

Sen lisäksi, että sketsiä ei voi täysin kirjoittaa hauskaksi, koska eleitä on vaikea tuoda kirjallisesti esille, on sketsikirjoittamisessa toinenkin piirre, miksi sitä olisi hyvä tehdä jonkun kanssa. Koska sketsien kirjoittaminen perustuu yksinkertaistettuna vitsailuun, yhdessä tekeminen on kirjoitusvaiheessa mielestäni hyvä vaihtoehto. Kuvitellaan nyt vaikka, että saan idean siitä, miten sketsihahmoni puhuu. Imitoimalla keksityn hahmon puhetyyliä kanssakirjoittajalle tulee myös käsitys siitä, missä hauskuus piilee. Jos prosessia jaetaan, sen ideointi helpottuu ja eteenpäin voi päästä nopeastikin. Kun kanssakirjoittajan kanssa voi nauraa keksityille hahmoille, tulee vahvistus siitä, että sketsi toimii. Nauru on vitsin tai sketsin palaute ja nauru on sosiaalinen ilmiö. Sketsiä tehdessä nauru on sen käsikirjoituksellinen moottori. Kun naurattaa, tietoisuuteen iskeytyy tieto siitä, että kirjoitusprosessi lunastaa sen, mitä siltä odotetaan, sketsihuumorin tapauksessa hauskuuden.

5.2 Vapaus

Vapaus tuottaa vitsejä ja vitsit vapautta. Estojen poistuminen ja karnevalisoituminen on osa rentoa komiikan kirjoittamista. Jotta voidaan kirjoittaa suoraan sydäimestä, tulisi kirjoittajan luottaa omiin ajatuksiinsa eikä sensuroida niitä.

Nauru rentouttaa ja sen vaikutus ihmiseen myönteinen. Nauru on iloa ja ilo vaatii syntyäkseen luottamuksen ja rennon olotilan. Kaikki tietävät tunteen, kun tuntematon ihminen kertoo vitsin, eikä kukaan uskalla nauraa. Perheen sisällä samalle vitsille saatetaan kuitenkin rätkättää vapautuneesti.

Sketsisarjaa kirjoittaessa kanssakirjoittajan hyväksyntä ja luottamus ovat hyviä edellytyksiä kirjoittamiseen. Kirjoittajien tunne siitä, että tehdään samanlaista

sketsisarjaa ja nauretaan samoille asioille on tärkeää. Jotta tällainen idyllinen kirjoittamissuhde voisi syntyä, on pyrittävä rehellisyyteen omien näkemystensä kanssa. Parhaassa tapauksessa kanssakirjoittaja puoltaa toisen kirjoittajan näkemyksiä ja sketsejä alkaa syntyä. Tämä vaatii kuitenkin rehellisyyttä sekä vankan luottamuksen.

Aiemmin puhuin samaistumisesta kirjoitettuihin henkilöihin. Kun kirjoittaa jonkun kanssa yhdessä, pitäisi samaistumista tapahtua yhdessä kirjoittamisen aikana. Voi olla haastavaa paljastaa osia itsestään eikä samaistumista tulisi peitellä, jotta ideat voisivat syntyä vapaasti. Eläytyminen hahmoihin paljastaa väkisinkin kirjoittajasta henkilökohtaisia taipumuksia ja ajattelutapoja. Mielestäni vain luottamusta herättävä kanssakirjoittaja voi mahdollistaa hyvien sketsien syntymisen. Omassa työprosessissani, kun kirjoitin sketsisarjaa keskustelin myös elämän henkilökohtaisista osa-alueista kirjoitusprosessin aikana. Tämä osaltaan lisäsi luottamusta ja herkkyyttä eläytyä sketsihahmoihin. Tämä myös auttoi pysymään rehellisyydessä tarkastellessa tehtyä työtä.

5.3 Konkreettiset työkalut kirjoitusvaiheeseen

Sketsisarjan työstämiseen sopii mielestäni monimuotoinen työskentelytapa. Tässä luvussa mainitsen omassa työssäni olennaisia ratkaisumalleja ja keinoja sketsisarjan kokonaisuuden luomiseen.

Usein ensimmäinen vaihe ennen kirjoittamisen aloittamista on referenssien kartoittaminen. Voidaan miettiä, mitkä tv-sarjat tai elokuvat voisivat inspiroida suhteessa omaan työhön. Mielestäni on hyvä katsoa erilaisia referenssejä. Omassa työssämme katsoimme työparini kanssa sekä mielestämme huonosti että hyvin tehtyä komiikkaa. Ajatusten jakaminen referenssivaiheessa voi myös viedä työtä oleellisesti eteenpäin. Referenssit antavat osviittaa siihen, mikä teoksen tyyli tulee olemaan. Tyylin löytämiseksi tulee sivuta huonoja sekä hyviä tyylejä. Vaikka kirjoitetaan sketsisarjaa voi referenssejä olla myös sarjakuvat, musiikki, elokuvat, piirretyt ja kuvataide. Omassa työssäni referenssien laajuus mahdollisti kokonaisvaltaisemman ajattelun. Näin työstä tulee myös omaperäisempi eikä suoraa plagiointia tapahdu.

Hyvä lisä sketsikirjoittamiseen on improvisaatio. Improvisaatio on kirjoittamistilanteessa

hyödyllistä, kun etsitään hahmon persoonaa. Voidaan improvisoida hahmon kävelytyyliä, puhemaneereja tai muita eleitä. Improvisaation mahdollistaa riittävä rohkeus paljastaa ajatuksia ja tietenkin kiinnostus sen tyyppistä työtapaa kohtaan. Iso tila parantaa mahdollisuuksia ideoida fyysisesti. Näkisin improvisoinnin nimenomaan hahmokehityksessä olennaisena. Improvisaatio voi olla pienimuotoisempaa keskustelua tai se voi olla suurempaa fyysistä ilmaisua.

Toinen hyvä improvisaatiota mukaileva työtapa on niin sanottujen moodboardien tekeminen. Moodboard on kuvakollaasi, joka muodostuu erilaisista kuvista. Kuvien kerääminen voi monesti paljastaa ajatuksen takana olevan koomisuuden paremmin kuin sanat. Kun kirjoitetaan yhdessä, voi kuvista herääviä ajatuksia jakaa ja ne voivat viedä hahmoja ja juonikulkua eteenpäin.

Piirtäminen voi olla hyvä työkalu, joka hahmon tai juonen kehittelyyn. Ihmisten tavat hahmottaa hahmojen luonnetta ja olemusta sekä tarinan rakennetta voivat olla erilaisia ja moninaisia. Itselleni idylliseksi huomasin fläppitaululle tai taululle kirjoittamisen. Kuvien ja kaavioiden tarkastelu voi vapauttaa energiaa kokonaisvaltaisemmalle ajattelulle.

Koska sketsien moottori on siinä seikkailevat henkilöhahmot, loimme kanssakirjoittajani kanssa niin sanotun kysymyssabluunan, jonka kävimme läpi jokaisen henkilöhahmon kohdalla. Listaan tähän kysymykset, jotka teimme jokaisesta kehitetystä henkilöhahmosta, jotka voivat auttaa henkilöiden kehittämisessä:

1. Hahmon pahin pelko?
2. Parasta mitä hahmolle voisi tapahtua?
3. Hahmon ammatti?
4. Hahmon äiti/isäsuhte?
5. Hahmon perheolot?
6. Hahmon traumat?
7. Hahmon defenssit ja mitä niillä peittää?
8. Onko hahmo optimisti vai pessimisti?
9. Hahmon itsetunto?
10. Hahmon sosiaalisuus?
11. Hahmolle tärkeä asia?

12. Hahmon tyyli?
13. Hahmon arvot?
14. Hahmon intohimo?
15. Hahmon harrastus?
16. Hahmon yhteiskuntaluokka?
17. Millainen hahmo on muiden mielestä?
18. Miten hahmo kokee itsensä?
19. Mitä ominaisuuksia hahmo toivoisi itselleen?
20. Millainen on hahmon tempo ja kärsivällisyys?
21. Kuinka kiltti hahmo on ja paljonko ajattelee muita?
22. Hahmon motto?

Erilaiset mainitsemani ideointitavat ja kirjoitustyökalut painottuvat suurimmaksi osaksi sketsihahmon persoonan etsimiseen. Eläytymiskyky on havaintojeni mukaan edellytys elävien ja tässä tapauksessa koomisten hahmojen kehittymiselle. Eläytyminen ei kuitenkaan ole aina vaivatonta ja vaatii mahdollisesti myös yhteistyötä työparin kanssa. Se vaatii aikaa ja hiomista, erilaisten tunteiden kuuntelemista ja ymmärtämistä. Varsinkin komiikassa näen sosiaalisen kanssakäymisen tärkeänä osana. Nauru on sosiaalinen tapa.

6 LOPPUSANAT

Mikä on hauskaa? Inhimilliset ihmisten käytöstavat voidaan muuttaa koomisiksi tarkastelemalla niitä erityisessä valossa. Tämä naurattaa. Maailman ja ihmisen suhde naurattaa. Syvä komiikka vaatii ymmärtäjän, jonka nauru on lahja tekijälle. Nauru on ihmisten välinen vuorovaikutus, joka vapauttaa jännityksen. Nauru on terapeutinen, vapauttava, anteeksi antava elämys. Se on tärkeä muurien murtaja, jonka pauloissa tajuamme oman eksistentiaalisen järjettömyytemme.

Työni alkupuolella tutkiessani komiikkaa, ymmärsin sen mahdottoman muodon. Komiikka on katoavainen ja sen huomaaminen vaatii tietyt olosuhteet. Se joka nauratti eilen, ei välttämättä naurata tänään. Eri asiat naurattavat myös eri ihmisiä. Tässä kohtaa tunnistettavuus on olennainen tekijä naurun vapautumisen kannalta. Komiikka on filosofinen ilmiö, jota voi tutkia vertauskuvien ja vaihtelevien muuttujien avulla.

Komiikka ei kuitenkaan ole sinänsä mitään, vaan se on subjektiivinen kokemus asioiden välisistä suhteista. Komiikka on kontrasteja, energian liikkeen yllätyksiä ja järjettömyyksiä.

Tässä työssäni komiikan luonteen, tarkoituksen ja muodon pohtiminen ovat kuitenkin valaisseet koomisuuden ja hauskuuden käsitettä ja uskon, että niiden tutkiminen jatkossakin on kannattavaa kirjoittamisen näkökulmasta.

Esimerkeissäni mainitsen usein komiikan pohjalla olevan kipua. Havainto kivusta saatetaan mustassa huumorissa usein koomiseen valoon. Kirjoittamani sketsisarjan konsepti on monesti synkähköä huumoria ja siksi keskityin työssäni tähän näkökulmaan. Se on mielestäni kuitenkin jollain tavalla yleispätevä näkökulma komiikan genrestä riippumatta, että humoristiset kohtaukset ovat usein pohjimmiltaan aiheiltaan kipeitä. Käsittelytapa on vain komediallinen. Ihmisen epäonnistuminen naurattaa.

Tärkeä havainto tutkimukseni edetessä on ollut, että nauru ja komiikka ovat eri asioita, mutta liittyvät yhteen. Nauru on palkinto, joka sinänsä toteutuu ilman komiikkaa tai vitsiä. Esimerkiksi iloisessa mielentilassa ihmisten tavatessa toisiaan ilman koomiseksi tekemisen motiiveja, mutta ilman naurua koominen teos ei lunasta paikkaansa. Oletusarvoni on koko ajan ollut se, että teoksen tulisi naurattaa katsojaansa. Muuten teos ei ole tyydyttävä.

Tärkeä havainto omassa työprosessissani on ollut myös se, että itselleni komiikan tekeminen vaatii sosiaalisen tilanteen. Koomiseksi tekeminen vaatii monesti työparin muodostuakseen ideaksi, joka naurattaa. Työparin nauru vie koomista tilannetta eteenpäin, ja naurua vaihdellaan käsikirjoituksellisena moottorina. Komiikkaa voidaan varmasti kirjoittaa yksinkin, mutta uskon naurun sosiaalisen vaikutuksen olevan suuri tekijä monessa suhteessa.

Työni aikana olen löytänyt kirjoitusvaiheessa hyviä elementtejä komiikan työstämistä ajatellen. Rakkaimmiksi ovat tulleet järjetön logiikka, tunnistettavuus, epäkohdan havainto, metafora ja samaistuminen. Näitä kylläkin varsin abstrakteja ajatusmalleja olen käyttänyt kirjoittaessani sketsisarjan henkilöitä ja heidän juonilinjojaan. Hyvä komiikka on kuin nerokas arvoitus, jossa katsoja havaitsee tyylikkäästi piilotetun

herkyyden. Tämä on sellaista taitoa, minkä toivoisin itsessäni vuosien kuluessa kehittyvän. Erilaiset työkalut komiikan tekemiseen kuten vapaa kokeilu, komiikan analysointi ja määrittely, vaihtuvat näkökulmat tarkasti mietittyihin havaintoihin, kehittävät koomisuuden "silmiä". Ainakin omalla kohdallani näen pohtimisen hauskuuden äärellä, kehittäneen ja herkistäneen huumorintajuani. Toivon, että tämä työ on voinut vaikuttaa niin myös lukijaansa.

LÄHTEET

Julkaisut

Bergson, Henri 2000. Nauru. Helsinki: WSOY. (Alkuperäinen teos: Bergson, Henri 1900. Le Rire. Essai sur la signification du comique).

Freud, Sigmund 1983. Vitsi ja sen yhteys piilotajuntaan. Helsinki: WSOY. (Alkuperäinen teos: Freud, Sigmund 1900. Der Witz und seine beziehung zum unbewursten).

Kinnunen, Aarne 1994. Huumorin ja koomisen keskeneräinen kysymys. Helsinki: WSOY.

Sketsisarjat

Ihmebantu. 2009. YLE TV1. Volanen, Jani. Korpela, Tommi. Suomi: Filmitoollisuus Fine.

Herrasmiesliiga (The League of Gentlemen). 1999. 1. tuotantokausi. BBC Two. Dyson, Jeremy. Gatiss, Mark. Pemberton, Steve. Shearsmith Reece. Bendelack, Steve (ohj).

Ponille Kyytiä (Smack the Pony!) 1999. UK: Channel 4. Mackichan, Doon. Allen, Fiona. Phillips, Sally.

Studio Julmahuvi. 1998. YLE TV1. Volanen, Jani. Suomi: Kuusi, Janne. Paljakka, Kari.